



**Universidad  
Zaragoza**

Trabajo Fin de Máster (TFM-A)

La Arqueología como herramienta didáctica para el  
aprendizaje escolar: una categorización de las actividades  
“romanas” en España.

Archaeology as a didactic tool for the scholastic learning:  
categorizing the “roman” activities in Spain.

Alumno

**Miguel López Valdepérez**

Tutor

**Jesús Gerardo Franco Calvo**

Máster de Profesorado en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato  
Especialidad Geografía e Historia  
Curso 2019-2020  
Grupo 3

# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	JUSTIFICACIÓN, METODOLOGÍA Y OBJETIVOS	5
3.	ARQUEOLOGÍA Y DIDÁCTICA	6
4.	CATEGORIZACIÓN DE ACTIVIDADES	16
5.	CONCLUSIONES Y EJES DE MEJORA	19
6.	BIBLIOGRAFÍA	25
7.	ANEXOS	32

## Resumen

En el presente Trabajo de Fin de Máster proponemos un estado de la cuestión acerca de la situación actual tanto de la didáctica del patrimonio en España como de las relaciones entre la Arqueología y la Didáctica. Junto a esto, hemos realizado una categorización de las diferentes actividades que, desde yacimientos arqueológicos y museos, se ofertan como elementos pedagógicos para el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Concretamente, se han buscado aquellas actividades que tienen que ver con el pasado romano, debido a la importancia que tuvo en nuestro pasado y que sigue siendo importante en el presente.

Para alcanzar nuestros objetivos hemos seleccionado una bibliografía específica de los profesionales de ambos ámbitos, el arqueológico y el educativo, así como la recopilación sistemática de información que se encuentra disponible en los enlaces online, bien de los yacimientos arqueológicos bien de los museos, además de ponernos en contacto mediante otros medios con dichos lugares.

Palabras clave: educación, arqueología, patrimonio, actividades

## Abstract

In this Master's Thesis we propose a state of the investigation about the current situation of both the didactics of heritage in Spain and the relationships between Archaeology and Didactics. Along with this, we have made a categorization of the different activities that, from archaeological sites and museums, are offered as pedagogical elements for students of Compulsory Secondary Education and Baccalaureate. Specifically, those activities that have to do with the Roman past have been thought, due to the importance it had in our past and which is still important in the present.

To achieve our objectives we have selected a specific bibliography of professionals in both fields, archaeological and educational, as well as the systematic compilation of information that is available in the online links, either from archaeological sites or museums, in addition to get in touch with such places by other means.

Key words: education, archaeology, heritage, activities

# 1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se muestra un estado de la cuestión sobre la relación existente entre la Arqueología y la Didáctica, no solo del patrimonio sino de la enseñanza en general. Una buena cantidad de yacimientos arqueológicos, o en su defecto personas ligadas a ellos, organizan una serie de actividades destinadas a los jóvenes estudiantes que les permiten acercarse no solo a la historia de ese lugar en concreto, sino que posibilitan la obtención de conocimientos y habilidades en un plano más genérico, haciendo una labor educativa y social muy importante.

Puesto que se trata de un tema amplio y con muchos caminos que escoger, hemos decidido centrarnos en el patrimonio arqueológico de época romana en España, si bien no lo hemos circunscrito a ningún ámbito geográfico más pequeño puesto que así nos permitía tener ejemplos diversos de diferentes comunidades autónomas o provincias en cuanto a la realización de actividades. La elección del patrimonio romano se debe, en primer lugar, a que curricularmente aparece en los temarios correspondientes a la ESO y al Bachillerato, y, en segundo lugar, a que el pasado romano es una de las señas de identidad tanto de España como de buena parte de Europa o de zonas de África y Asia, como acertadamente apuntaba Rivero (2009, p. 414), convirtiéndolo en un importante objeto de estudio.

De este modo, dentro de este amplio estado de la cuestión vamos a atender a diferentes cuestiones de gran importancia como son las actividades que podemos encontrar a lo largo del territorio español que tengan una especial relación con la Arqueología y la Historia, pero también con la Geografía, el Arte... Además, también hablaremos sobre cuestiones relacionadas con la didáctica del patrimonio, realizaremos una categorización para clasificar todas las actividades encontradas, y observaremos la importancia que tiene o no tanto para los alumnos como para los docentes estudiar el patrimonio y la arqueología.

Por otro lado, y previendo que los diferentes yacimientos arqueológicos o entidades vinculadas al mundo de la arqueología y la enseñanza pudiesen crear actividades y contenido didáctico para todas las edades, nos hemos centrado en la franja de edad correspondiente a las etapas escolares de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, tratando además de diferenciar las actividades entre los diferentes cursos de estas etapas. Esto principalmente se debe a que el máster en el que se encuadra este trabajo habilita y prepara para dar clases tanto a nivel de Secundaria como a nivel de Bachillerato.

Por último, cabe destacar que todas las actividades que se recogerán en el presente trabajo están ofertadas en el momento de su realización, es decir, en este año 2020. Puesto que es lógico y probable que con el paso del tiempo las actividades se vayan actualizando, hemos creído conveniente recoger solamente aquellas que estaban en activo.

## 2. JUSTIFICACIÓN, METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

Una de las principales razones para realizar un trabajo como este es que, si bien existen diversos proyectos y actividades para acercar a los estudiantes el mundo de la arqueología y del patrimonio arqueológico, en nuestro caso de época romana, no parecen tener a primera vista una gran visibilidad. Es por ello por lo que nosotros hemos querido catalogar en un documento todas aquellas actividades que se orientan hacia un público estudiantil de Secundaria y Bachillerato y que son accesibles a los institutos de todas las comunidades autónomas.

De este modo surgen también varias preguntas: ¿por qué es útil y valioso para el docente conocer estas actividades y llevarlas al aula? Y aún más importante ¿por qué es valioso para nuestros alumnos? Este, por tanto, es nuestro objetivo principal: buscar la importancia, el valor y las oportunidades que puede o no tener llevar la arqueología y el patrimonio a las aulas.

No solo hablamos de un valor educativo o profesional, sino que podemos profundizar en una concepción del patrimonio más humana. No en vano, Coma y Santacana exponían que “el valor del patrimonio reside en su capacidad de emocionar, de evocar, recordar o agradar” (2010, p. 68). Esto entronca con dos conceptos importantes: la inteligencia emocional y la inteligencia territorial.

Esta inteligencia o educación emocional pretende precisamente potenciar las competencias emocionales como parte del desarrollo humano (Trabajo & Cuenca, 2017, p. 161) para poder alcanzar un bienestar personal pero también social, lo cual nos hace recordar las palabras expuestas por Coma y Santacana en cuanto al valor que tiene el patrimonio. Tanto docente como alumno deben poder trabajar correctamente la inteligencia emocional personal, puesto que las emociones se transmiten entre las personas (Trabajo & Cuenca, 2017, p. 163).

La inteligencia territorial se basa en conseguir un desarrollo sostenible en el ámbito económico, social, medioambiental y cultural. Esto puede relacionarse con el trabajo arqueológico y el mantenimiento del patrimonio, puesto que la propia inteligencia territorial ayuda tanto a conocer el territorio como a comprender su desarrollo (Trabajo & Cuenca, 2017, p. 165).

Por otro lado, y debido a la importancia que ha adquirido en las últimas décadas el concepto de “Patrimonio” (Rascón & Sánchez, 2008, p. 68-69), otro de los objetivos principales, y que configura en sí este Trabajo Fin de Máster, es observar las diferentes relaciones existentes entre el mundo arqueológico y el mundo educativo. Un ejemplo perfecto es el proyecto IES Arqueológico en Cartagena (Egea & Arias, 2013), que veremos más adelante y en el que el mundo arqueológico se adentra completamente dentro del aula y consigue además una importante interdisciplinariedad entre las materias escolares (Egea & Arias, 2013, “Introducción”, párr. 3).

También es interesante ver esa relación porque no solo se educa desde las aulas, sino que también se hace desde los museos, los centros de interpretación o los yacimientos arqueológicos, y por eso este proyecto pretende recoger ambas vertientes: el binomio arqueología-didáctica y la puesta en práctica mediante las actividades fuera del aula. Así, por ejemplo, en el estudio de Cuenca, Cáceres, Ibáñez y Fontal sobre la educación patrimonial en las instituciones patrimoniales españolas, constatan como casi el 90% de los museos y centros de interpretación del estudio cuentan con personal encargado para la educación y la comunicación (2014, “Museos y centros de interpretación del patrimonio”, párr. 1).

En cuanto a la metodología usada en la realización del trabajo, principalmente hemos llevado a cabo una recopilación de la información existente. Esta recopilación se ha realizado en tres fases distintas: por un lado, se ha reunido información bibliográfica referente a la educación patrimonial y al cómo usar la arqueología en la educación procedente de los especialistas en la materia, como pueden ser Pilar Rivero, Olaia Fontal, José María Cuenca o Joan Santacana entre otros.

Por otro lado, hemos realizado una búsqueda digital para poder conseguir información sobre los yacimientos o museos seleccionados y sobre las posibles actividades que ofertasen al público estudiantil. Así, se han visitado las diferentes páginas web que estos sitios usan para dejar su información. En la mayoría de los casos estos dominios web eran propios del yacimiento, mientras que, en otro, como en el caso de Andalucía, se puede encontrar la información sobre diferentes yacimientos en el mismo sitio.

Por último, relacionado con la visita de los enlaces web, ha habido una comunicación personal a través de correo electrónico y de llamadas telefónicas, siempre que ha sido posible, para obtener o bien la información que no existía en internet, o bien una mayor información para ampliar la ya existente. Es por ello también por lo que queremos agradecer que desde la mayoría de los sitios se haya atendido nuestras peticiones de la mejor manera posible y ofreciendo siempre total disponibilidad para mantener el contacto y poder ampliar la información necesaria para realizar este trabajo.

### 3. ARQUEOLOGÍA Y DIDÁCTICA

Si bien puede parecer que el ámbito de la enseñanza y de la arqueología o del patrimonio están ligados desde hace unas pocas décadas, lo cierto es que podemos encontrar los antecedentes a esta unión ya en el s. XVIII, concretamente en la persona de Johann Joachim Winckleman (Vilanou, 2004, p. 23).

No solo se trata el fundador de la Arqueología y de la Historia del Arte como disciplinas modernas, sino que es pieza importante de la unión entre dichas disciplinas con la educación. Como humanista que era, se implicó en este aspecto, rechazando la simple acumulación de conocimientos (Vilanou, 2004, p. 28). Si bien se centró en, por

ejemplo, el estudio de la escultura griega y el deseo de captación de la belleza interior de la misma, Winckelmann también es importante como referente educativo, pudiendo ser considerado como un predecesor en la materia, ya que manifestó sus opiniones acerca de la educación de la época y de cómo se debían estudiar las diferentes manifestaciones artísticas de la Antigüedad.

Por todo ello, Winckelmann destacó ampliamente dentro del ámbito histórico, pero hoy es rescatado por el mundo educativo como uno de los primeros ilustrados en escribir sobre la necesidad de un cambio en las maneras de aprender. Además, debido a su pasión por el mundo clásico, es el punto de partida que tenemos para poder asociar la arqueología y el patrimonio romano con la educación.

En cualquier caso, no es menos cierto que tendrá que pasar mucho tiempo para que realmente podamos hablar de una unión o de una mayor actividad conjunta entre la educación y el patrimonio arqueológico, ya que hasta finales del siglo pasado no encontramos un planteamiento extenso y explícito de como los museos, el patrimonio, los yacimientos, etc., tienen una gran posibilidad educativa que debe ser usada para que todo aquel que lo visite pueda experimentar de primera mano con lo que allí se encuentra y adquirir un mayor conocimiento (Serrat, 2007, pp. 103-107). De hecho, Hernández Cardona (2004, p. 39) estipula que el propio concepto de patrimonio es polisémico y cambiante, por lo que su percepción es variable según el momento cultural en el que nos encontremos, de ahí que tanto el patrimonio en sí como sus planteamientos didácticos sean cambiantes en el tiempo.

Un avance en cuanto a la educación patrimonial lo tenemos en el año 2003, cuando desde la propia UNESCO se insta a los Estados a “garantizar el respeto del patrimonio cultural en la sociedad, en particular mediante programas educativos” (UNESCO, 2003, en Fontal e Ibáñez, 2017, pp. 186-187).

Además, no solo tenemos las opiniones y escritos de los especialistas en la materia, lo cual es importante, sino que podemos y debemos acudir a los textos legales, puesto que son también una fuente de información directa y oficial sobre las materias que en el aula se imparten, y por lo tanto de los temas a tratar en cada una de ellas. Fundamentalmente, estos textos son el RD 1105/2014, del 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato a nivel nacional, la ORDEN ECD/489/2016, del 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en Aragón y la ORDEN ECD/494/2016, del 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato<sup>1</sup> en Aragón.

---

<sup>1</sup> Los textos expuestos pueden encontrarse en el BOE si buscamos el Real Decreto (<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2015-37>; fecha de consulta 20/08/2020) o en el BOA si queremos las dos órdenes (<http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=910768820909> para la 489; fecha de consulta 20/08/2020; y para la 494 <http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=910897820707>; fecha de consulta 20/08/2020).

Hay que tener cuidado porque, oficialmente, no se concibe la enseñanza de la arqueología o del patrimonio arqueológico en las materias de Humanidades, como Historia, Latín o Cultura Clásica, por lo que a la hora de consultar los currículos oficiales no vamos a encontrar unos contenidos específicos en dichas materias, pero es evidente que dichos conocimientos son intrínsecos a las asignaturas que se imparten actualmente (Vicent *et al.*, 2015, p. 86). Así, por ejemplo, en el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para la asignatura de Cultura Clásica tal y como se señala en el BOE número 3 de 2014 (RD 1105/2014):

La materia de Cultura Clásica tiene como finalidad facilitar al alumnado un primer acercamiento general al estudio de las civilizaciones griega y latina...con objeto de que, a partir de su estudio, pueda tomar conciencia de la pervivencia, influencia y presencia de muchos de estos aspectos en la cultura occidental, mejorando de este modo su comprensión de lo que constituye su identidad cultural y de las diversas manifestaciones que la definen. (Martínez-Hernández & Martínez-Hernández, 2018, p. 74)

En el caso de la asignatura de Historia sucede algo parecido, pudiendo ver en alguno de los objetivos planteados unos parámetros similares. Así en el Objetivo J, se expresa que el alumno debe “*Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural*” (RD 1105/2014).

Además, no solo tenemos que pensar en la arqueología y el patrimonio como herramientas para enseñar diferentes materias humanísticas, sino que la propia metodología arqueológica permite desarrollar contenidos pertenecientes a otras áreas del conocimiento. Citando a Egea y Arias:

Es necesario hacer uso de otras disciplinas: la documentación gráfica inherente al proceso de excavación está íntimamente relacionado con el dibujo, fotografía, informática y cartografía; la aparición de restos óseos en los procesos de excavación hace que sea necesaria la colaboración de biólogos y antropólogos; el completo análisis de los restos materiales conlleva su observación desde el punto de vista artístico y tecnológico; así como la lectura de la epigrafía hace necesario un análisis lingüístico, entre otras. (2013, “La contribución de la arqueología al proceso de enseñanza-aprendizaje”, párr. 5)

Esto nos hace pensar también en la definición que López Cruz hace de patrimonio y en la que nos dice que el patrimonio hay que entenderlo como un concepto global,



necesitando para su estudio diferentes áreas del conocimiento (Estepa *et al.*, 2011, p. 578). Por otro lado, en la misma definición recoge que hay muchos matices dentro del patrimonio puesto que la sociedad otorga diferentes valores, entendiendo así que el patrimonio no es otra cosa que una construcción social, teniendo el valor que la sociedad le dé. En la misma línea está José María Cuenca (2002, p. 138) cuando dice que los elementos patrimoniales son símbolos que configurar unos referentes identitarios sociales en función de unos valores que se les dan. De ahí que diga también que son las fuentes básicas para el conocimiento de la sociedad.

Precisamente, puesto que se trata de una construcción social, debe no solo ser enseñado de la mejor manera posible, sino que esta educación en contenidos académicos tiene que estar acompañada por una concienciación sobre la necesidad de su protección y conservación (Jardón & Soler, 1998, p. 85). Esto puede realizarse tratando de implicar directamente a los alumnos para aumentar su empatía con el tema de estudio (Molina, 2016, “Enfoque metodológico”, párr. 1). “Trabajar los bienes arqueológicos desde la educación patrimonial nos permite generar una aproximación palpable y una dimensión real del pasado que ayuda a despertar la empatía social y el sentimiento de pertenencia e identidad hacia una comunidad” (Fontal & Martínez, 2016, p.146).

Entendiendo que la arqueología estudia los restos materiales del pasado, es decir, el patrimonio arqueológico de una manera contextualizada permite un acercamiento a la historia pasada a través de tres métodos expresados mediante tres conceptos anglosajones: *hands on*, *minds on* y *hearts on* (Fontal & Martínez, 2016, p. 145; Vicent *et al.*, 2015, p. 86), relacionados con el aprendizaje práctico, el pensamiento y el sentimiento respectivamente. Esto puede relacionarse con las ideas del teólogo Comenio en el s. XVII, quien preocupado por la educación ya teorizó sobre la enseñanza mediante la práctica, la comprensión y la retención. En el mismo sentido, Santacana y Serrat (2007, p. 64), hablan de la capacidad del patrimonio para impactar en la mente, provocar sentimientos diversos y emocionar, pudiendo relacionarse con esos tres términos.

El patrimonio forma parte del ser humano y de su entorno, por lo que su estudio posibilita entender la realidad y se articularía como nexo para realizar propuestas relacionadas con la formación de la ciudadanía, la educación ambiental, y la alfabetización cultural y científica (Cuenca *et al.*, 2011, p. 56; Trabajo & Cuenca, 2017, p. 166).

Por otro lado, Comenio también abogó por la enseñanza a través de los objetos y mediante un aprendizaje experimental y vivencial y no solo mediante los libros, pues como expone en su *Didáctica Magna*:

En esto estriba todo; hay que enseñar a los hombres, en cuanto sea posible, a que sepan, no por los libros, sino por el cielo y la tierra, las encinas y las hayas, esto es. Conocer e investigar las cosas mismas, no las observaciones y testimonios ajenos acerca de ellas. Así seguiremos las

huellas de los sabios antiguos al tomar nuestro conocimiento del modelo mismo de las cosas. (1988, p. 49)

Relacionado con esta idea de que el objeto debe ser el medio para enseñar a las personas, hay que pensar que, en la medida de lo posible, el docente debe tratar siempre de aportar objetos a sus alumnos para que estos puedan observar la realidad de las cosas (Serrat, 2007, p. 108). Es aquí donde radica la especial relación entre la arqueología y el patrimonio arqueológico con la educación, puesto que, ya sea en el aula, en un yacimiento o en un museo, el patrimonio, los objetos, deben ser alcanzables por los discentes.

Misma línea seguía Hernández Cardona cuando visionaba la interpretación como:

Un proceso de comunicación diseñado para revelar el público significados e interrelaciones de nuestro patrimonio natural y cultural, a través de su participación en experiencias de primera mano con un objeto, artefacto, paisaje o sitio. (Hernández Cardona, 2004, p. 37)

En este sentido, hay que considerar también la evolución que está teniendo no solo la disciplina educativa, la cual está evolucionando desde una óptica positivista enfocada a la memorización y el no desarrollo del pensamiento crítico (Vicent *et al.*, 2015, p. 85) a un tipo de currículo de cambio conceptual donde lo importante es hacer que el alumnado cambie de mentalidad y pueda ser crítico con el contexto que le rodea, sino también la disciplina arqueológica e histórica, que también se ha renovado y ha adquirido una mayor dimensión gracias a la irrupción de las nuevas tecnologías.

En concreto, la recreación arqueológica mediante modelos 3D posibilita no solo “tener” el objeto de estudio en cuestión, sino poder encuadrarlo en su contexto, cuestión vital para poder entenderlo (Vicent *et al.*, 2015, pp. 88-89). Por otro lado, también existe la posibilidad de utilizar herramientas específicas para la localización de los diferentes yacimientos arqueológicos, como el uso de *Google Earth*. Recientemente, el estudio realizado por Carlos y Marta Martínez-Hernández (2018, pp. 73-85), muestra como esta herramienta puede ser utilizada como un recurso didáctico, en su caso para la asignatura de Cultura Clásica pero que es extrapolable a otras como Geografía o Historia.

Un ejemplo más reciente, y proveniente del ámbito europeo, es el llevado a cabo por el equipo del proyecto *Roman Heritage in the Balkans*, llevado a cabo por un equipo de arqueólogos e ingenieros electrónicos de la Universidad de Sarajevo, Bosnia, como la Dr. Selma Rizvic. El proyecto consistía en una aplicación de Realidad Virtual (VR en sus iniciales inglesas) sobre la historia de diferentes yacimientos romanos, como son *Viminacium* en Serbia, *Aquae S* Bosnia, *Dyrrachium* en Albania y *Municipium S* en Serbia nuevamente. No solo consistía en una visita virtual sino también en la observación de

diferentes objetos museísticos mediante imágenes 3D, dando la posibilidad de interactuar con ellos (Rizvic *et al.*, 2019)<sup>2</sup>.

Como se comprueba, la importancia de los objetos en la educación patrimonial es evidente, lo que nos lleva a hablar de otro campo de actividad como son los museos. No en vano, es en los museos donde se recoge buena parte de los objetos que conforman el patrimonio, y en muchos casos los objetos arqueológicos conforman buena parte, sino todo, del contenido recogido en el museo, puesto que algunos se dedican exclusivamente al patrimonio arqueológico, contando con un total de 191 en España según la *Estadística de museos y colecciones museográficas* recogidas en 2018<sup>3</sup> por los ministerios de Educación y Formación Profesional y de Cultura y Deporte mediante la plataforma digital *CULTURABase*<sup>4</sup>.

Al igual que la arqueología y la enseñanza, el mundo de los museos ha ido evolucionando a lo largo de la historia, especialmente durante los dos últimos siglos, ya que gracias nuevamente al movimiento ilustrado, las colecciones o museos privados empezaron a abrirse a una mayor cantidad de público (Barroso Villar, 2004, p. 55).

Con el paso del tiempo, se ha apostado por una mayor implicación de los museos en el ámbito educativo, y ya desde la segunda mitad del siglo XX se ha asistido a un crecimiento de los departamentos de educación de los museos (Barroso Villar, 2004, p. 56), siendo en buena medida los creadores de las actividades destinadas en nuestro caso al alumnado de la ESO y el Bachillerato.

Pero no solo ha evolucionado el número de personas que visitan los museos ni sus implicaciones en la educación de las mismas, sino que el sistema se ha abierto y ha traspasado sus propios muros, puesto que podemos encontrar una gran diversidad de museos y no todos tienen porque encontrarse situados en las ciudades o en grandes edificios (Barroso Villar, 2004, p. 57), sino que cada vez más, los yacimientos arqueológicos han convertido el propio sitio en un museo, especialmente aquellos que por sus dimensiones o importancia histórica y patrimonial lo merecen.

Así, actualmente podemos encontrar una gran cantidad de yacimientos musealizados, como pueden ser el Museo del Foro o del Teatro Romano de Caesaraugusta en Zaragoza, o en su defecto, centros de interpretación asociados directamente al yacimiento en cuestión, como el Centro de Interpretación del León Romano. Esto es una cuestión relevante puesto que ha permitido poder aunar en un solo sitio lo que hemos estado

---

<sup>2</sup> Para más información sobre el proyecto, visitar la web <http://h.etf.unsa.ba/romanheritage/> y descargar su aplicación.

<sup>3</sup> Agregar brevemente que la información obtenida es de 2018 debido a que ambos ministerios realizan las labores de investigación con una periodicidad bienal. Es de suponer que en la fecha de consulta de la información (23/07/2020) todavía no están publicados los resultados finales de la correspondiente investigación.

<sup>4</sup> <http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/em/ano-2018/presentacion.html> (fecha de consulta: 23/07/2020).

observando hasta el momento: la educación y la enseñanza de conocimientos humanísticos y sociales a través de los objetos arqueológicos.

Vista la importancia del uso de los objetos en la educación patrimonial, de la relación entre arqueología y educación y de la constante evolución de ambos ámbitos, llega concretar en el otro tema principal de este trabajo: el patrimonio arqueológico y cultural romano que existe en España y como sirve de elemento vehicular para la enseñanza de las humanidades y de otras materias relacionadas, ya sea dentro o fuera del aula.

Una de las maneras de ver la didáctica del patrimonio es como el vehículo por el que transmitir una serie de identidades comunes, debido a que para crear esas identidades se debe reflexionar acerca del pasado, el cual incluye una serie de elementos materiales y culturales (Rivero, 2009, p. 414) que es lo que conocemos como patrimonio. Se trata de uno de los puentes que tenemos para conectar la herencia histórica y distintos valores (estéticos, artísticos, históricos...) con nuestro presente, siendo de hecho lo único visible que queda de esas sociedades precedentes (Hernández Cardona, 2003, p. 456).

De este modo, el pasado romano se convierte en una de las señas de identidad de nuestro país y de buena parte del continente europeo, así como de zonas africanas y asiáticas. No solo hoy en día tenemos elementos materiales, sino que elementos tan importantes como la lengua, el derecho, la religión o términos lingüísticos asociados a ámbitos concretos como Pontífice, Cónsul, Senado... son restos del pasado común romano (Rivero, 2009, p. 414).

En el estudio de Rivero sobre cómo el patrimonio romano aparece en los libros de texto españoles se llega a la conclusión de que existe un desinterés en el empleo del patrimonio romano como una herramienta educativa que lleve a la reflexión (Rivero, 2009, p. 420). Esto nos hace pensar en la importancia que tiene el uso de la arqueología y de los yacimientos romanos como instrumento para la enseñanza patrimonial e histórica romana tanto en la Educación Secundaria Obligatoria como en el Bachillerato.

Al margen de los motivos, si los libros de texto no se convierten en buenas opciones para la enseñanza de este tipo de contenidos, los profesionales de la educación, del patrimonio y de la arqueología deben trabajar en común para subsanar por otros medios lo que los libros, en el aula, no consiguen. Un buen ejemplo de cómo acercar la arqueología y el patrimonio al aula lo encontramos en la ciudad de Cartagena, en el proyecto liderado por Egea y Arias en el año 2013 para los alumnos de 1º de la ESO del IES *El Bohío*.

Puesto que este centro se encuentra en las afueras y tiene menos posibilidades de visitar los restos arqueológicos que están en el interior de la ciudad, se decidió que en lugar de tratar de llevar a los alumnos al yacimiento y hacer allí las actividades, se llevaría la arqueología al centro, contribuyendo así en la educación patrimonial del alumnado (Egea & Arias, 2013, "Introducción", párr. 2). En este sentido, Rojas manifestaba que la Arqueología Experimental está muy vinculada a la didáctica, siendo una disciplina idónea

para realizar propuestas que inviten a las personas a conocer diferentes períodos históricos (Rojas, 2018, p. 356).

El propio Santacana (2008) hablaba así:

Este potencial didáctico de la arqueología experimental debe ser aprovechado por la escuela, ya que la actividad se convierte fácilmente en un laboratorio de aprendizaje. Cualquier práctica de arqueología experimental puede ser útil para la escuela en sus distintos grados, ya que muestra el método de análisis de la disciplina, es decir, el “cómo lo sabemos”. La enseñanza y el aprendizaje de los métodos de investigación es quizás una de las facetas más importantes de la educación en el marco de una cultura científica, que pretende desarrollar el pensamiento racional y crítico. (p. 15)

Aun así, y a pesar del esfuerzo de los profesionales del patrimonio, de la arqueología y de la educación para que cada vez más se integren sus propuestas en el aula, podemos comprobar como todavía queda trabajo por hacer para seguir mejorando y aprendiendo. En este sentido podemos recoger varias preguntas formuladas por Cuenca, Estepa y Martín (2011) sobre algunos problemas encontrados:

Si el patrimonio es tan motivador, ¿por qué suele ser tan aburrido para el alumnado?

Si el patrimonio tiene tanto potencial educativo, ¿por qué se trabaja poco en las aulas?

Si es tan atractivo ¿por qué se mantiene tan poco contacto directo con él?

Si en muchos casos se basa en tradiciones o costumbres muy antiguas, ¿cómo hacerlas compatibles con los hábitos y formas de vida de la sociedad actual?

Si el patrimonio tiene un sentido social tan relevante, ¿cómo es que se está perdiendo y cómo no participa la ciudadanía en su defensa y conservación? (p. 55)

En cuanto a los aspectos metodológicos que podemos encontrar en las actividades recogidas en este trabajo (*vid.* Anexo), hay que partir de la premisa de que todo lo que vamos a encontrar está dentro de un aprendizaje activo, puesto que en mayor o menor medida el alumnado puede participar, aun cuando se trate de una simple visita guiada de un yacimiento, ya que al fin y al cabo está teniendo un contacto directo con el contexto histórico y arqueológico.

De esta forma, lo que vamos a ver en la mayoría de las actividades es el trabajo mediante el Aprendizaje Significativo, propuesto por Ausubel en 1963. Con este modelo de aprendizaje, el alumnado puede completar la información que ya posee con nuevos datos adquiridos, en este caso, mediante la visita a yacimientos y museos arqueológicos. Debemos tener en consideración que, como tal, el Aprendizaje Significativo no es una metodología, sino que es una meta que conseguir y, aunque puede ser el aprendizaje básico, podemos encontrar muchas otras en función de las diferentes actividades.

Además, las salidas a estos lugares conllevan un aprendizaje basado en el intercambio y la representación simbólica, en tanto en cuanto el alumnado no solo escucha las explicaciones de los guías o docentes, sino que también ve de primera mano como eran aquellos lugares, o los diferentes útiles o vestimentas de época romana. Esto lo encontramos especialmente en aquellos lugares en los que se oferten visitas teatralizadas o talleres que conlleven la manipulación y observación de diferentes objetos y reproducciones del mundo romano, como puede ser en Juliobriga o en Veranés.

Hay que hacer una distinción entre observación o ver e imitación puesto que en ocasiones podría confundirse (Arriaga-Ramírez *et al.*, 2006, p. 89). En nuestro caso, hablamos de aprendizaje a través del intercambio y la representación simbólica puesto que el alumnado adquirirá los conocimientos oyendo y observando a los profesionales que realicen las diferentes actividades, además de observar el propio contexto que le rodea, llevando a cabo un análisis de esos contenidos y explicaciones.

Por otro lado, es interesante hablar del aprendizaje auditivo, el cual está dentro de lo que se conoce como Modelo de la Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder de 1982, también conocido como modelo VAK (visual-auditivo-kinestésico). Aunque es cierto que este modelo trata de agrupar las maneras en las que el alumnado aprende más fácilmente, distinguiendo entre los que prefieren leer la explicación, escucharla o sentirla de una manera más práctica.

Si bien atendiendo a las actividades podríamos hablar de que en muchas existe un aprendizaje auditivo, como pueden ser las visitas guiadas en las que no solo se observa el contexto cultural sino que el alumnado debe atender a las explicaciones de los profesionales, nosotros hemos acotado la presencia del aprendizaje auditivo a aquellas actividades en las que existan los debates, ya sean entre los profesionales con los alumnos o entre los propios jóvenes, como se puede ver en dos de las actividades concernientes a los restos romanos de *Baetulo*.

Otra de las metodologías que podemos encontrar en alguna de las actividades es el aprendizaje basado en el juego. El juego ha sido siempre una herramienta fundamental para el aprendizaje<sup>5</sup>, entre otras cosas porque es motivador y estimulante, puede fomentar el trabajo en equipo y se juega con la adquisición de roles (Jiménez Rodríguez, 2006, p. 2; Franco, 2017, pp. 47-48), lo cual son grandes ventajas. Es importante saber distinguir entre la *gamificación*, que es realizar juegos en un entorno que no está concebido para ello, como por ejemplo una clase, y los *serious games*, que son juegos creados específicamente para ser usados en el aprendizaje.

Existe así mismo una desventaja, o, mejor dicho, un reto, y es que a la hora de diseñar un juego educativo debemos reflexionar sobre los enfoques didácticos que le queremos dar. En palabras de Pivec, Dziabenko y Schinnerl “What do we want that learners learn” [¿Qué queremos que aprendan los alumnos?] (2003, p. 220).

Asimismo, podemos ver un importante aprendizaje por descubrimiento, teoría propuesta por Bruner en 1961, tanto en los lugares en los que se recreen excavaciones arqueológicas como Segóbriga o Paterna, como en diferentes talleres en los que se trabajarán elementos característicos del mundo romano como es la escritura o la cerámica, teniendo que trabajar el alumnado para poder adquirir los diferentes conocimientos (Arias & Oblitas, 2014).

A pesar de que Ausubel llegó a criticar las teorías de Bruner y algunos trabajos recientes (Arias & Oblitas, 2014), han “enfrentado” ambos postulados, podemos observar que en muchas actividades se complementan. Como hemos explicado, el Aprendizaje Significativo es aquel que permite al alumno completar la información que poseía. Este proceso puede desarrollarse mediante el descubrimiento por parte del alumnado de esa información.

Por poner un ejemplo, un profesor podrá hablar a sus alumnos de la cerámica romana dándoles una serie de datos. Estos podrán ser completados en un yacimiento arqueológico en el que se desarrolle una excavación experimental, pudiendo el alumno completar la información descubriendo él mismo esos datos faltantes.

Junto a esto, varias de estas actividades se pueden encuadrar dentro de un Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPr) en tanto en cuanto se tratan de proyectos que reproducen la actividad arqueológica para que el alumnado pueda trabajar y aprender. Así, trabajando por grupos, pueden resolver diferentes problemas, analizan las labores de la arqueología y planean como abordar esa tarea para obtener un producto final (Rodríguez-Sandoval *et al.*, 2010, p. 16), que en este caso sería tanto el propio aprendizaje como aquellos materiales que puedan descubrir en la excavación de prueba.

Además, puesto que el fin del Aprendizaje Basado en Proyectos es que los alumnos resuelvan problemas de la vida real e incluso llega a ser beneficioso para docente y

---

<sup>5</sup> Johan Huizinga habla del ser humano como *homo ludens* (u “hombre jugante”) en su obra homónima de 1938 (Franco, 2017, p. 47).

alumno (Aksela & Haatainen, 2019, p. 15). Así mismo, realizar este tipo de proyectos y actividades educativas posibilita resolver posibles dudas acerca del futuro estudiantil del alumnado (Mihic & Zavrski, 2017, p. 1740), afianza un pensamiento analítico y crítico en los estudiantes, el cual van a necesitar para todas las facetas de la vida, y muy importante, otorga unos valores de respeto y valoración del patrimonio cultural, natural, arqueológico...protegiendo así parte de la propia cultura. Además, también permite combinar un conocimiento interdisciplinar, eliminando el aprendizaje fragmentado y estableciendo hilos conductores entre áreas temáticas variadas (Mihic & Zavrski, 2017, p. 1740).

Por supuesto también se pueden encontrar algunas desventajas en cuanto a la aplicación de este tipo de metodología en la educación, como la necesidad de más tiempo para el desarrollo de los proyectos, mayor dificultad en la planificación o incluso problemas entre los miembros de los equipos si existen individuos que hagan un esfuerzo menor que el resto de sus compañeros (Mills & Treagust, 2003, p. 15; Mihic & Zavrski, 2017, p. 1741).

## 4. CATEGORIZACIÓN DE ACTIVIDADES

En cuanto a las actividades que en este trabajo recogemos, todas ellas han sido clasificadas en una serie de categorías. Aunque en los anexos encontrados al final se puede observar de manera clara una tabla con las diferentes actividades y categorías, en este punto vamos a desarrollar dicha categorización, explicando cada una de ellas.

Además, también llevaremos a cabo una serie de apuntes y explicaciones sobre las diferentes actividades que se van a ver, puesto que varias de las mismas requieren especial atención por sus características, siendo interesante tratarlas más allá de incluirlas dentro de una categoría.

A la hora de empezar tanto a buscar las actividades como a su categorización, nos hemos basado en un criterio geográfico. Puesto que se trataba de recoger ejemplos pertenecientes solamente en nuestro país, hemos decidido hacer esa división por comunidades autónomas, ya que, además, no todas las provincias tienen por qué tener yacimientos o museos que oferten actividades.

En este sentido, hemos podido encontrar yacimientos o museos que ofertan diferentes actividades relacionadas con el mundo romano en todas las comunidades autónomas que se encuentran en la península, así como en las Baleares. Sin embargo, tanto la Comunidad Autónoma de Canarias como las Ciudades Autónomas de Ceuta y Melilla se han quedado fuera de esta categorización.



En el caso del archipiélago canario, se debe únicamente a la inexistencia de un pasado romano en las islas<sup>6</sup>. En cuanto a las ciudades de Ceuta y Melilla, a pesar de que sus territorios formaron parte del Imperio Romano<sup>7</sup>, los restos que se han hallado o bien no están todavía bien musealizados y preparados para su exposición, como son los de Ceuta<sup>8</sup>, o bien no tienen una gran presencia dentro del conjunto patrimonial, como ocurre en Melilla<sup>9</sup>.

Otra de las categorías es el tipo de yacimiento en el que nos encontramos. No es tanto el hecho de si es un yacimiento o un museo, o si el yacimiento está musealizado, como de ver qué tipo de yacimiento arqueológico es el que está ofertando las actividades. Aunque no es un aspecto principal del trabajo, es interesante puesto que se pueden realizar estudios comparativos y observar si hay algún tipo de patrón entre el tipo de yacimiento y el número de actividades que se ofertan.

Así, podemos encontrar teatros como el de Zaragoza y Cartagena, villas como la de Veranés o la Olmeda, anfiteatros como en Tarragona, faros como el de la Torre de Hércules, foros como el de Zaragoza, ciudades romanas en conjunto como son Los Bañales, Labitolosa o Baetulo/Badalona y otro tipo de restos como los encontrados en los museos de Oiasso/Irún o los de San Boi de Llobregat.

Por otro lado, también se atenderá al número de actividades que puedan tener los diferentes yacimientos, ya que en algunos casos encontramos un único ejemplo de actividad educativa, mientras que en otros observamos múltiples opciones, las cuales en muchos casos son también complementarias, lo que da una mayor calidad tanto al conjunto de las actividades pedagógicas como al yacimiento arqueológico en sí mismo.

Como ejemplos de estos lugares en los que se ofertan más de una actividad tenemos el Oiasso Museoa, con los restos romanos de Irún, las actividades encontradas en los restos romanos de Sant Boi de Llobregat, a destacar debido a que algunas de ellas van cambiando cada año, lo que posibilita trabajar todos los aspectos de la vida romana, o también el museo de Badalona, entidad que lleva los diferentes yacimientos pertenecientes a la ciudad romana de *Baetulo* y que, además de los talleres ofertados, realiza el conocido como *Magna Celebratio*, un gran festival de varios días de duración donde se trabajan diferentes aspectos del mundo romano.

---

<sup>6</sup> Aunque se han encontrado restos de una factoría romana en Isla de Lobos ([http://www.tarraconensis.com/restos\\_romanos\\_islas\\_canarias.html](http://www.tarraconensis.com/restos_romanos_islas_canarias.html); fecha de consulta: 11/08/2020), un pequeño islote a dos km. de Fuerteventura, dedicada posiblemente a la industria de la púrpura, no se puede hablar, en el caso de las Canarias, de una extensa presencia romana y, por lo tanto, de un claro pasado romano.

<sup>7</sup> Concretamente dentro de la provincia romana de *Mauritania Tingitana*.

<sup>8</sup> Esto se debe principalmente a que los restos han sido hallados a partir de las excavaciones de 2018 ([http://www.tarraconensis.com/ceuta\\_romana.html](http://www.tarraconensis.com/ceuta_romana.html); fecha de consulta: 11/08/2020), por lo que es muy pronto para su preparación pedagógica

<sup>9</sup> Si bien hay restos expuestos en el Museo de Arqueología e Historia de Melilla, estos no van más allá de restos cerámicos y otros útiles de época romana.

En relación con lo anterior, hay que considerar también tanto las horas que dura la actividad como las personas necesarias para llevarla a cabo. Es importante tenerlo en cuenta, ya que tanto los docentes como los alumnos suelen tener un tiempo limitado para realizar las salidas a los yacimientos y realizar las actividades que allí se propongan, por lo que hay que saber el tiempo que se tiene. Además, también se debe conocer el número de personas que guiarán la actividad y de quienes se trata, para poder conocer si en algún caso los docentes deben participar en un lado o en otro.

Junto a estas, otra de las categorías es el público al que va dirigido. Aunque es algo con lo que hemos trabajado desde un principio, puesto que las actividades buscadas tenían que estar destinadas al alumnado correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria y al Bachillerato, en algunos yacimientos las actividades vienen especificadas por el curso al que van dirigidas. Así, encontramos lugares en los que no se especifica el curso concreto mientras que otros yacimientos sí lo harán, algo que destacaremos en la medida de lo posible.

Finalmente, encontramos las que probablemente sean las dos categorías principales: por un lado, la metodología utilizada en las actividades<sup>10</sup> y, por otro lado, los diferentes tipos de actividades que los yacimientos o museos ofertan.

En cuanto a los tipos de actividades encontramos una gran diversidad, tanto en un plano general de todos los yacimientos y museos como dentro de estos, puesto que, si ofertan más de una actividad, es lógico pensar que todas sean diferentes entre sí. Así, podemos encontrar visitas guiadas, visitas teatralizadas, talleres de diferentes tipos (cerámicos, de escritura, de mosaicos...), excavaciones arqueológicas, reconstrucciones y exposiciones virtuales, juegos y otro tipo de actividades.

Podemos hablar por tanto de una gran variedad de actividades, aunque las que más podemos contabilizar son las visitas guiadas y los talleres. Aunque parezcan repetitivos, lo cierto es que todos plantean las actividades de una forma única, acorde con el lugar y la historia, lo que provoca una gran oferta pedagógica.

Junto a esto queremos destacar el papel de los materiales didácticos. Es cierto que no se trata en sí de una actividad, pero en muchos casos forman parte de estas, primero, porque introducen al alumnado y al profesorado en las características del yacimiento, y segundo, porque en muchos casos los profesionales que han desarrollado los diferentes materiales, como en la Villa romana de la Olmeda, se han preocupado de diferenciar entre Secundaria y Bachillerato<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Este punto ha sido analizado previamente en el apartado anterior. Véase capítulo 3: ARQUEOLOGÍA Y DIDÁCTICA.

<sup>11</sup> También del resto de etapas educativas, pero por las características del trabajo nos interesa hablar solamente de la ESO y el Bachillerato.

En otros casos, estos materiales didácticos son el comienzo de lo que posteriormente se convertirá en una oferta didáctica mayor, como en el ejemplo de Santa Criz de Eslava<sup>12</sup>, donde si bien ahora mismo solo se proponen visitas guiadas al yacimiento, se está realizando una importante labor de redacción de guías y programas educativos que posibiliten en un futuro ofertar otro tipo de actividades<sup>13</sup>.

## 5. CONCLUSIONES Y EJES DE MEJORA

A modo de conclusión, en primer lugar, es necesario decir que, si bien nuestra atención ha estado centrada en las actividades realizadas en los yacimientos arqueológicos españoles, buena parte de estos se encuentran musealizados o presentan un centro de interpretación asociado al mismo. Es por ello por lo que hemos decidido incluir en esta categorización al menos un ejemplo de actividades realizadas en un museo no asociado a un yacimiento, ya que de ese modo abríamos el espectro de actividades analizadas relacionadas con el patrimonio arqueológico romano.

Realizando las labores de recopilación de información y observando las tablas realizadas en los anexos, nos damos cuenta de que en todas las comunidades autónomas existen yacimientos y/o museos en los que podemos encontrar diferentes actividades que puedan acercar a los escolares el valor del patrimonio arqueológico y de la historia romana.

Se trata de algo muy positivo, ya que podemos ver como el pasado romano de la Península Ibérica es algo que se tiene presente y que se quiere mostrar a la población de diferentes maneras. Además, el hecho de que según la comunidad autónoma en la que nos encontremos, e incluso en según qué yacimientos dentro de la misma comunidad, las actividades propuestas sean diferentes entre sí, posibilita encontrar una gran diversidad educativa desde la que abordar el pasado y el patrimonio.

Otro aspecto muy positivo es que, especialmente en aquellos yacimientos que ofertan excavaciones de prueba, se invita al alumnado a conocer las labores de los profesionales de la arqueología y del patrimonio, lo que puede conllevar que en un futuro quieran dedicar sus vidas a lo mismo. Pero no solo es importante por eso, sino que el acudir a diferentes lugares históricos enseña la importancia de mantenerlos en buen estado y de ser respetuoso con el patrimonio existente, no solo a un nivel “romano” sino en general, buscando que los más jóvenes adquieran unos valores de respeto hacia la cultura y el patrimonio, sea del tipo que sea, que nos rodea constantemente. Esta cuestión ha quedado

---

<sup>12</sup> F. J. Andreu Pintado (comunicación personal, agosto, 5, 2020).

<sup>13</sup> Dicho proyecto cuenta no solo con la colaboración de los profesionales de la arqueología, como Javier Andreu, sino también con la ayuda de diferentes alumnos de la Universidad de Navarra cuyos Trabajos de Fin de Grado ofrecieron diferentes posturas sobre la pedagogía y la didáctica en este yacimiento (<https://www.unav.edu/web/facultad-de-filosofia-y-letras/santa-criz-de-eslava/proyecto-educativo/introduccion/documentacion> fecha de consulta: 5/08/2020).

reflejada a lo largo del trabajo por ser un punto imprescindible en la educación patrimonial y que, además, está respaldada por la propia legislación educativa.

Por supuesto, como ya hemos mencionado anteriormente, también hemos encontrado algunas debilidades a la hora de configurar el trabajo, especialmente en lo que a las actividades se refiere. Estas pueden dividirse en dos ámbitos: el primero el referente a las actividades propuestas y más enfocado al apartado didáctico, y el segundo referente a la información que se puede encontrar en los diferentes yacimientos.

En cuanto al número de actividades, el mayor problema es que en algunos lugares la única actividad que se propone es la visita guiada del yacimiento. Es cierto que en diferentes yacimientos no se oferta una visita al uso, puesto que esta está teatralizada, conllevando una mayor preparación de la actividad y una mayor inmersión en lo que era el yacimiento, pero en otros sitios se trata de una visita guiada estándar en la que, si bien es cierto que pueden ir grupos escolares tanto de secundaria y bachillerato, seguramente no se distinga de otra que se haga a un público más amplio.

Sin embargo, no es todo tan simple como podría parecer, ya que en ciertos lugares que se han recogido en este trabajo esas visitas son el comienzo de lo que en un futuro será una oferta pedagógica mucho más amplia, como se mencionaba en un apartado anterior con el yacimiento de Santa Criz de Eslava en Navarra<sup>14</sup>.

Hay que tener también en cuenta la situación de excepcionalidad existente respecto a la salud pública del momento con la aparición del COVID-19. Merece tenerla en consideración puesto que en algunos lugares ha provocado o bien cambios en las actividades propuestas<sup>15</sup>, o su cancelación completa de manera temporal, como ocurre con el yacimiento de la Torre de Hércules en Galicia<sup>16</sup> o la Villa romana de Veranés en Asturias<sup>17</sup>. Es por eso por lo que determinadas actividades incluidas en estos lugares no son las correspondientes a este curso sino a las del curso anterior, puesto que es probable que hubiesen sido las ofertadas nuevamente este curso.

Al margen de estas aclaraciones, resulta sorprendente como un yacimiento puede tener hasta once actividades de época romana, mientras que otros solo tienen una y es una visita al yacimiento. En cualquier caso, se trata de una situación ideal para poder mejorar en el aspecto pedagógico y poder mejorar y ayudar en la educación patrimonial.

Por lo que respecta a la información y a la comunicación, hay dos vertientes que vamos a ver. Para poder obtener la información sobre las actividades tenemos que acudir fundamentalmente a las páginas web de los yacimientos y museos. En primer lugar, porque es el lugar principal en el que la información que buscamos se encuentra disponible, y en segundo lugar porque es donde podemos encontrar otras vías de contacto,

---

<sup>14</sup> F.J. Andreu Pintado (comunicación personal, agosto, 5, 2020).

<sup>15</sup> Véase en los anexos la actividad de los *Lvdi Rvbricati* de este año en Sant Boi de Llobregat, que para seguir siendo ofertados se ha optado por una versión on-line.

<sup>16</sup> A. Santorum (comunicación personal, agosto, 5, 2020).

<sup>17</sup> P. García Quirós (comunicación personal, agosto, 19, 2020).

como correos electrónicos o teléfonos, a los que acudir si no encontramos lo que buscamos.

Por lo tanto, primero de todo, se debe mejorar en el aspecto informativo mediante la plataforma web. No solo para aquellos que estén realizando trabajos o estudios de estas características, sino para los propios docentes que son los encargados de realizar y concertar las salidas y visitas a los yacimientos. Es muy importante que la comunicación y la información desde el yacimiento hacia la educación sea clara, pues solo así se consigue una buena colaboración.

Como se puede comprobar en las tablas encontradas en los anexos, hemos tenido dificultades con diferentes sitios para poder obtener parte de la información correspondiente. Fundamentalmente se trata del tiempo que duran las actividades o los cursos específicos a los que están destinadas. También ha habido carencias en cuanto al desarrollo de la actividad, es decir, a lo que se iba a hacer, por ejemplo, en un taller. Es importante tenerlo en cuenta porque los talleres pueden versar sobre diferentes aspectos del mundo romano y el docente debe tenerlo en cuenta para desarrollar su propio itinerario o temario.

Otro aspecto para tener en cuenta es el momento en el que, por diferentes motivos, los profesores u otras personas con intereses diversos tratan de contactar a través de los otros medios mencionados con los diferentes yacimientos. En períodos vacacionales muchos yacimientos, museos o centros de interpretación donde se realizan estos talleres y actividades están cerrados, lo que puede suponer un inconveniente para los centros escolares que tarden en decidir su oferta educativa para el siguiente curso escolar.

Aunque en nuestro caso hemos sufrido ese problema, en general esto no ha sido muy grave puesto que hemos recibido respuesta de muchas personas, a las cuales hay que agradecer la información proporcionada, puesto que han aclarado algunos aspectos o directamente han aportado la información que desde la página web no existía. Sin embargo, ha habido otros lugares que, a pesar de la puesta en contacto en varias ocasiones, no han respondido, por motivos que desconocemos, a nuestras peticiones. Esto puede convertirse en un problema muy serio porque, aunque un yacimiento oferte diferentes actividades para el alumnado, si no tiene una buena comunicación es difícil darlas a conocer y ayudarse mutuamente.

Habiendo hablado ya de estos aspectos más negativos y en los que creemos que los diferentes lugares deberían mejorar, hay que destacar otras virtudes que hemos podido observar en la realización de este trabajo y que da esperanzas para que tanto la Arqueología como la Educación mejoren en un futuro no muy lejano.

Un ejemplo es la gran diversidad pedagógica que podemos encontrar tanto a nivel autonómico como a nivel nacional, no solo por la cantidad total de actividades sino porque muchas trabajan diferentes aspectos o abordan el mismo desde diferentes puntos de vista, ya sean en las visitas o en los múltiples talleres que podemos encontrar.

Además, es interesante y muy destacable como desde diferentes sitios se ha ahondado más en el mundo tecnológico y virtual además de en el físico. Se ha hablado de como en un momento de la historia en el que la tecnología y la informática se encuentra en todos los aspectos de la vida, los profesionales de la educación y de la arqueología se han ido adaptando y han creado contenidos virtuales, como reproducciones 3D de los materiales encontrados en las excavaciones y otras intervenciones arqueológicas.

No solo hay que tener en cuenta esta “revolución tecnológica” que se vive en nuestros días, sino que podemos encontrar amenazas externas que obliguen a adaptar virtualmente los contenidos de los yacimientos o museos. Un ejemplo es la propia situación actual con el COVID-19, que ha obligado a cerrar temporalmente a la mayoría de los sitios arqueológicos. Sin embargo, más de un sitio que hemos recogido en este trabajo ha podido ofertar actividades a distancia, como visitas virtuales, relacionadas con el lugar.

Así, hemos mencionado el caso de Sant Boi de Llobregat, que debido a las condiciones sanitarias han optado por virtualizar la actividad romana que ofertaban. También está el ejemplo de la Villa romana de La Olmeda, encontrada en Palencia, Castilla y León. Aunque el lugar parece solamente ofertar una visita guiada junto a un material didáctico muy completo y dividido por etapas educativas, han conseguido realizar una completa visita virtual de todas las partes del yacimiento, para que la historia y el patrimonio del lugar puedan llegar a conocerse en muchos más sitios y en situaciones excepcionales en los que el yacimiento tenga que cerrar.

Es de gran utilidad adaptar, si no todos, ciertos contenidos pedagógicos de los yacimientos a una versión virtual, puesto que estos pueden ser tratados por los docentes y aprendidos por los estudiantes desde su ámbito “natural”, que es el aula. Así, una clase de secundaria de un colegio zaragozano podrá observar físicamente los restos romanos encontrados en el foro o en el teatro, pero también conocer las partes y el funcionamiento de una villa romana que se encuentra en Palencia, pudiendo observar y relacionar diferentes restos de distintos lugares, aumentando su conocimiento y su formación.

Para ir concluyendo, nos gustaría dejar nuestra opinión de como nosotros intentaríamos llevar el patrimonio arqueológico al aula, puesto que creemos que se trata de un ejercicio de reflexión después de comprobar cómo se están haciendo las cosas en diferentes puntos de España. Al fin y al cabo, somos el resultado de nuestras experiencias, puesto que lo que observamos y vivimos nos moldea y nos hace ser quienes somos.

Por supuesto, todo depende del tipo de aprendizaje que queremos implementar en nuestras aulas y el valor que le queramos dar a los contenidos y a las asignaturas. Por ello creemos que a la hora de mostrar y enseñar el patrimonio se debe asistir, primero, a un aprendizaje activo y significativo, y segundo, a un aprendizaje por descubrimiento y experimental, es decir, que sean los alumnos quienes alcancen el conocimiento por un trabajo personal y directo en el yacimiento o en el museo.

Aunque en el aula se puedan enseñar unos conocimientos previos, debe ser en el lugar en el que se encuentre ese patrimonio cultural en donde el alumnado aprenda y adquiera la información necesaria, además de comprender el valor de conservar y respetar dicho patrimonio. También es cierto que, si existen problemas para acercar al alumnado al patrimonio, debemos adaptarnos y tratar de llevar el patrimonio y la arqueología al aula, como otros profesionales han conseguido hacer exitosamente.

Así, nos parece que viendo todas las actividades que hoy en día se están desarrollando en España, la mejor manera de llevar la educación patrimonial al aula sería la conjunción de todas ellas. En primer lugar, es necesario un primer acercamiento al patrimonio en el aula, y gracias a los múltiples yacimientos que han realizado cuadernos didácticos es fácil para el profesor conseguir esa información. Posteriormente, es interesante trasladar a los estudiantes a los contextos reales, por lo que el docente debe programar salidas a diferentes lugares (en la medida en la que se pueda visitar más de un lugar), para que los alumnos experimenten de primera mano con el patrimonio, la arqueología y la museística. Finalmente, es nuevamente en el aula donde esos conocimientos pueden demostrarse realizando diferentes ejercicios o actividades complementarias, siempre y cuando el principal trabajo se realice en el exterior.

No obstante, no hay una manera única de acercar la enseñanza a nuestros estudiantes, y afortunadamente, existen diferentes maneras de abordar la enseñanza patrimonial, las cuales, si se realizan de manera óptima, pueden lograr igualmente que el alumnado comprenda la importancia de respetar y valorar el patrimonio que les rodea. No en vano, el fin último de los docentes es conseguir que el alumnado a su cargo pueda adquirir un conocimiento crítico del mundo que les rodea, aprendiendo a valorar y respetar la diversidad cultural y social. Para conseguir esto, el patrimonio es uno de los mejores instrumentos que tenemos para lograrlo.

Como último punto, hemos querido reflejar de manera sintética estos aspectos positivos y no tan positivos<sup>18</sup> en un análisis DAFO, para lo cual hemos utilizado la propia herramienta que el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo, en su Secretaría General de Industria y de la Pequeña y Mediana y Pequeña Empresa<sup>19</sup>, tiene a su disposición para que cualquiera pueda realizar un análisis de estas características.





Debemos puntuar que este análisis, aunque tratado de una manera general, recoge fundamentalmente los datos obtenidos a partir de los yacimientos estudiados para este trabajo y, por lo tanto, de las actividades que estos mismos ofertaban. Por otro lado, también se han tenido en cuenta la situación actual de la educación patrimonial existente, así como de la colaboración entre el ámbito educativo y el histórico-arqueológico.

---

<sup>18</sup> Algunos de estos aspectos no están reflejados directamente en el trabajo, como la importancia histórica de determinados yacimientos o las políticas culturales y económicas, pero forman parte de este análisis al ser importantes para entender la situación actual de las actividades didácticas en los yacimientos arqueológicos romanos españoles.

<sup>19</sup> Para acceder a dicha herramienta visitar <https://dafo.ipyme.org/Home>, (fecha de consulta: 07/09/2020).

## Matriz de Factores

<p> <b>Debilidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Importancia histórica del yacimiento (Importancia Media)</li> <li>◦ Gestión de la información y de la comunicación (Muy Importante)</li> <li>◦ Posición geográfica alejada de los centros escolares (Muy Importante)</li> <li>◦ "Retraso" tecnológico (Importancia Media)</li> <li>◦ Número escaso de actividades (Muy Importante)</li> </ul>	<p> <b>Amenazas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Salud pública actual (COVID-19) o futura (Muy Importante)</li> <li>◦ Réplica de materiales arqueológicos por personas ajenas al yacimiento (Importancia Media)</li> <li>◦ Desinterés del profesorado en acordar visitas al yacimiento (Muy Importante)</li> <li>◦ Política cultural y económica estatal, autonómica y local (Importancia Media)</li> </ul>
<p> <b>Fortalezas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Gran cantidad de yacimientos romanos en España (Muy Importante)</li> <li>◦ Profesionales trabajando en los yacimientos (Muy Importante)</li> <li>◦ Interés por parte de los sitios en atraer público (Muy Importante)</li> <li>◦ Diversidad pedagógica existente (Importancia Media)</li> </ul>	<p> <b>Oportunidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Crecimiento de la colaboración entre arqueología y didáctica (Muy Importante)</li> <li>◦ Mayor interés por la adaptación tecnológica (Importancia Media)</li> <li>◦ Crecimiento del interés general por el patrimonio (Muy Importante)</li> <li>◦ Mayor deseo de ofrecer actividades pedagógicas desde los yacimientos (Muy Importante)</li> <li>◦ Creación de proyectos para llevar la arqueología al aula (Importancia Media)</li> </ul>



## 6. BIBLIOGRAFÍA

Agenda Cultural de Andalucía. *Enclave Arqueológico de Munigua: visitas*. <https://www.juntadeandalucia.es/cultura/agendaculturaldeandalucia/evento/enclave-arqueologico-de-munigua-visitas-0>

Agenda Cultural de Andalucía. *Teatro Romano de Cádiz: visitas*. <https://www.juntadeandalucia.es/cultura/agendaculturaldeandalucia/evento/teatro-romano-de-cadiz-visitas-al-theatrum-balbi>

Aksela, M., & Haatainen, O. (2019). Project-Based Learning (PBL) in Practise: Active Teachers' Views of Its' Advantaes And Challenges. En *Integrated Education for the Real World 5th International STEM in Education Conference Post-Conference Proceedings* (pp. 15-22). Universidad de Tecnología de Queensland.

Animarte. *Animación Turística y Sociocultural Animación del Patrimonio*. <http://www.animartecadiz.com/>

Arias Gallegos, W. L., & Oblitas Huerta, A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología. *Boletín Academia Paulista de Psicología*, Vol. 34 (Nº87), pp. 455-471.

Arriaga-Ramírez, J. C. P., Ortega-Saavedra, M. G., Meza Reynoso, G., Huichán Olivares, F., Juárez Maldonado, E., Rodríguez Cuadros, A., & Cruz-Morales, S. E. (2006). Análisis conceptual del aprendizaje observacional y la imitación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, Vol. 38 (Nº1), pp. 87-102.

Asociación los Trabajos de Hércules. *Los últimos romanos*. <http://www.lostrabajosdehercules.com/>

Barroso Villar, J. (2004). El discurso museográfico y la comunicación del patrimonio. En R. Calaf y O. Fontal (coords.), *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos* (pp. 51-66). Ediciones Trea.

Calahorra Turismo. *Yacimiento de La Clínica*. <http://turismocalahorra.es/yacimiento-de-la-clinica/>

Còdol educació. Experiències culturals. *Món Romà*. [https://codoeducacio.com/activitats\\_entrries/temes-mon-roma/](https://codoeducacio.com/activitats_entrries/temes-mon-roma/)

Coma Quintana, L., & Santacana Mestre, J. (2010). La institucionalización de la ciudad educadora y la creación de la RECE. En L. Coma y J. Santacana (coords.), *Ciudad educadora y patrimonio. "Cookbook of heritage"* (pp. 57-72). Ediciones Trea.

Comenio, J., A., (1988), *Didáctica Magna*, Madrid, Akal.

Complutum Ciudad Romana. *Actividades yacimiento arqueológico*.  
<https://www.complutum.com/actividades-complutum/>

Consorcio Ciudad Monumental de Mérida. *Material didáctico*.  
<https://www.consorciomerida.org/difusion/recursoseducativos/materialdidactico>

Consorcio Ciudad Monumental de Mérida. *Talleres didácticos*.  
<https://www.consorciomerida.org/difusion/recursoseducativos/talleresescolares>

Consorcio Ciudad Monumental de Mérida. *Visitas Guiadas Didácticas*.  
<https://www.consorciomerida.org/node/981>

Cuenca López, J. M. (2002). *El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales: análisis de concepciones, dificultades y obstáculos para su integración en la enseñanza obligatoria*. Universidad de Huelva.

Cuenca López, J. M., Estepa Jiménez, J., Martín Cáceres, M. J. (2011). El patrimonio cultural en la educación reglada. *Patrimonio cultural de España*, (Nº5), 45-58.

Cuenca López, J. M., Martín Cáceres, M. J., Ibáñez-Etxeberria, A., & Fontal Merillas, O. (2014). La educación patrimonial en las Instituciones patrimoniales españolas: Situación actual y perspectivas de futuro. *Clío: History and History Teaching* (Nº40).

Cultura Castilla-La Mancha. *Parque arqueológico de Segóbriga*.  
<https://cultura.castillalamancha.es/patrimonio/parques-arqueologicos/segobriga>

Egea Vivancos, A., & Arias Ferrer, L. (2013). IES Arqueológico. La arqueología como recurso para trabajar las competencias básicas en la educación secundaria. *Clio: History and History Teaching* (Nº39).

Engranajes culturales. *Actividades*.  
<https://www.engranajesculturales.com/actividades/arqueologia-desde-el-aire/>

Estadísticas de Museos y Colecciones Museográficas. *Estadísticas de Museos y Colecciones Museográficas 2018*. <http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/em/ano-2018/presentacion.html>

Estepa Giménez, J., Ferreras Listán, M. López Cruz, I., & Morón Monje, H. (2011). Análisis del patrimonio presente en los libros de texto: obstáculos, dificultades y propuestas. *Revista de educación* (Nº355), pp. 573-589.

Fontal, O. F., & Ibáñez-Etxeberria, A. (2017). La investigación en Educación Patrimonial. Evolución y estado actual a través del análisis de indicadores de alto impacto. Research on Heritage Education. Evolution and Current State Throuh analysis of High Impact Indicators. *Revista de educación* (Nº375), pp. 184-214.

Fontal, O., & Martínez. M. (2017). La Educación Patrimonial como praxis pedagógica para la enseñanza de la arqueología. En D. Vaquerizo, A. B. Ruiz y M. Delgado (eds.), *Rescate: del registro estratigráfico a la sociedad del conocimiento: el patrimonio arqueológico como agente de desarrollo sostenible* (pp. 141-153), Universidad de Córdoba.

Franco, J. G. (2017). La enseñanza de la historia en primaria a través del juego. En P. J. Lavado y V. M. Lacambra (coords.), *Quince años de ludotecas, juegos y juguetes: ponencias y comunicaciones* (pp. 47-54). Comarca de la Sierra de Albarracín.

Fundación Aquae Querquennae Via Nova. *Aquae Querquennis complejo arqueológico romano*. <https://querquennis.com/>

Gijón. *Museo Villa Romana de Veranes*. <https://www.gijon.es/es/directorio/museo-villa-romana-de-veranes>

Gijón. Agenda.  
<https://www.gijon.es/es/eventos?etiquetas=Museo%20Villa%20Romana%20de%20Veranes>

Hernández Cardona, F. X. (2003). El patrimonio como recurso en la enseñanza de las Ciencias Sociales. En *El patrimonio y la didáctica de las ciencias sociales*, pp. 455-466, Ediciones de la Univesidad de Castilla-La Mancha.

—. (2004). Didáctica e interpretación del patrimonio. En E. Ballesteros, C. Fernández, J. A. Molina y P. Moreno (coords.), *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos* (pp. 35-40). Ediciones Trea.

Jardón Giner, P., & Soler Mayor, B. (1998). Didáctica del Patrimonio Arqueológico. *D'Arqueo. Difusión de la Arqueología*, pp. 85-91.

Jiménez Rodríguez, E. (2006). La importancia del juego. *Revista digital "investigación y educación"* (Nº26), pp. 1-11.

La Diversiva. *Teatro Romano de Málaga*. <https://ladiversiva.com/ocio/teatro-romano-de-malaga>

La UE destaca el yacimiento "experimental" de Paterna (8/06/2020). *Valencia Plaza*. <https://valenciaplaza.com/la-ue-elige-el-yacimiento-arqueologico-de-paterna-como-ejemplo-nacional-de-actividad-pedagogica>

Martínez-Hernández, C., & Martínez-Hernández, M. (2018). El uso de Google Earth como recurso didáctico en cultura clásica de secundaria para reforzar el aprendizaje del patrimonio arquitectónico romano. *Enseñanza de las ciencias sociales: revista de investigación* (Nº17), pp. 73-85.

MHT. Museu d'història de Tarragona. *Eines pedagògiques per descobrir i gaudir de la tarragona romana*. <https://www.tarragona.cat/patrimoni/museu-historia/historia-i-pedagogia/eines-pedagogiques-per-descobrir-i-gaudir-de-la-tarragona-romana>

Mihic, M., & Zavrski, I. (2017). Professors' and students' perception of the advantages and disadvantages of project based learning. *Int. J. Eng. Educ*, (Nº33), pp. 1737-1750.

Mills, J., & Treagust, D. (2003). Engineering education. Is problem-based or Project-based learning the answer? *Australasian Journal of Engineering Education*. Vol. 3 (Nº2), pp. 2-16.

Molina. P. M. (2016). Una propuesta didáctica y metodológica para investigar el patrimonio cultural romano en Educación Secundaria Obligatoria. *Clio: History and History Teaching* (Nº42).

Museu de Badalona. *Tallers*. <https://www.museudebadalona.cat/es/talleres/>

Museu de Sant Boi. *Activitats i serveis educatius*. <http://www.museusantboi.cat/es/activitats-i-serveis-educatius/>

Museu de Sant Boi. *LVDI RVBRICATI*. <http://www.museusantboi.cat/activity/lvdi-rvbricati-mmxix-eleccions/>

Mvseo Teatromano de Cartagena. *Talleres didácticos*. <https://www.consorciomerida.org/difusion/recursoseducativos/talleresescolares>

Mvseo Teatromano de Cartagena. *Construye la ciudad romana. Conoce Cartago Nova*. [http://www.teatroromanocartagena.org/talleres\\_didacticos\\_detalle.asp?id=36&pagina=1](http://www.teatroromanocartagena.org/talleres_didacticos_detalle.asp?id=36&pagina=1)

Mvseo Teatromano de Cartagena. *El taller de Plauto. Arte, política, religión y diversión*. [http://www.teatroromanocartagena.org/talleres\\_didacticos\\_detalle.asp?id=39&pagina=1](http://www.teatroromanocartagena.org/talleres_didacticos_detalle.asp?id=39&pagina=1)

Mvseo Teatromano de Cartagena. *De Qart Hadhast a Carthago Nova. La ciudad púnica y romana*. [http://www.teatroromanocartagena.org/talleres\\_didacticos\\_detalle.asp?id=40&pagina=1](http://www.teatroromanocartagena.org/talleres_didacticos_detalle.asp?id=40&pagina=1)

Oiasso Museoa. *Secundaria*. <http://www.oiasso.com/es/educacion/escolares-y-docentes/secundaria>

Oiasso Museoa. *Bachillerato*. <http://www.oiasso.com/es/educacion/escolares-y-docentes/bachillerato>

ORDEN ECD/489/2016, del 26 de mayo [Departamento de Educación, Cultura y Deporte], por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Aragón. 26 de mayo de 2016.

ORDEN ECD/494/2016, del 26 de mayo [Departamento de Educación, Cultura y Deporte], por la que se aprueba el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Aragón. 26 de mayo de 2016.

Patrimonio Cultural de Aragón. Los Bañales.  
<http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/yacimiento-de-los-banales-uncastillo>

Pivec, M., Dziabenko, O., & Schinnerl, I. (2003). Aspects of game-based learning. En Maurer, H., & Tochtermann, K. (eds.), *3rd International Conference on Knowledge Management* (pp. 216-225). Springer Verlag Heidelberg.

Rascón Marqués, S., & Sánchez Montes, A. L. (2008). Las nuevas tecnologías aplicadas a la didáctica del patrimonio. *PULSO. Revista de Educación* (Nº31), pp. 67-92.

Real Decreto RD 1105/2014, del 26 de diciembre [Ministerio de Educación, Cultura y Deporte], por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. 26 de diciembre de 2014.

Regio Cantabrorvm tierra de leyenda. Juliobriga.  
<http://www.regiocantabrorum.es/publicaciones/juliobriga>

Rivero Gracia, M. P. (2009). El patrimonio cultural romano: ¿elemento para la educación europea en los libros de texto españoles? En R. M. Ávila, B. Borghi e I. Mattozzi (coords.), *L'educazione allá cittadinanza europea e la formazione degli insegnanti. Un progetto educativo per la "Strategia di Lisbona". atti XX Simposio Internacional Didáctica de las Ciencias Sociales: I Convegno Internazionale Italo-Spagnolo di Didattica delle Scienze Sociali* (pp. 413-420), Pàtron.

—. (2011). La arqueología virtual como fuente de materiales para el aula. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* (Nº48), pp. 17-24.

Rizvic, S., Boskovic, D., Okanovic, V., Sljivo, S., & Zukic, M. (2019). Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom. *Journal of Computers in Education*, 6 (1), 143-166.

Rodríguez-Sandoval, E., Vargas-Solano, E. M., & Luna-Cortés, J. (2010). Evaluación de la estrategia “aprendizaje basado en proyectos”. *Educación y Educadores*, Vol. 13 (Nº1), pp. 13-25.

Rojas Rabaneda, A. (2018). La arqueología experimental en eventos de difusión del patrimonio cultural y de recreación histórica: potenciales para explorar. *Butlletí arqueològic* (Nº40), pp. 353-359.

Santacana Mestre, J. (2008). La arqueología experimental: una disciplina con alto potencial didáctico. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia* (Nº57), 7-16.

Santacana, J., & Serrat, N., (2007), *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel.

Segóbriga. *Segóbriga educa*. <http://www.segobriga.org/seg%C3%B3briga-educa.html>

Serrat, N. (2007). “Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación”, en Santacana Mestre, Joan; Serrat Antolí, Núria, *Museografía didáctica*, 103-205, Barcelona, Ariel.

Tarraconensis. *Islas Canarias Romanas*.  
[http://www.tarraconensis.com/restos\\_romanos\\_islas\\_canarias.html](http://www.tarraconensis.com/restos_romanos_islas_canarias.html)

Tarraconensis. *Ceuta Romana*. [http://www.tarraconensis.com/ceuta\\_romana.html](http://www.tarraconensis.com/ceuta_romana.html)

Torre de Hércules. *La Torre*. <http://www.torredeherculesacoruna.com/>

Trabajo Rite, M., & Cuenca López, J. M. (2017). La educación patrimonial para la adquisición de competencias emocionales y territoriales del alumnado de enseñanza secundaria. *PULSO. Revista de Educación* (Nº40), pp. 159-174.

Turismo de Galicia travel. *Legado de la Civilización y Cultura de Roma en Galicia*.  
<http://turismodegalicia.org/info-turismo/herencia-romana-de-galicia/>

UNESCO. *Declaración relativa a la destrucción intencional del patrimonio cultural* (2003).  
[http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=17718&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html#:~:text=A%20los%20efectos%20de%20la,injustificable%20contra%20los%20principios%20de](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17718&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html#:~:text=A%20los%20efectos%20de%20la,injustificable%20contra%20los%20principios%20de)

Universidad de Navarra. *Santa Criz de Eslava, ciudad romana. Centenario de su descubrimiento (1917-2017)*. <https://www.unav.edu/web/facultad-de-filosofia-y-letras/santa-criz-de-eslava/proyecto-educativo/introduccion/documentacion>

Vicent, N., Rivero Gracia, M. P., & Feliu Torruella, M. (2015). Arqueología y tecnologías digitales en Educación Patrimonial. *Educatio Siglo XXI* (Nº33), pp. 83-102.

Vilanou, C. (2004). El viaje al mundo antiguo: Winckelmann y la recuperación del patrimonio clásico. En R. Calaf y O. Fontal (coords.), *Comunicación educativa del patrimonio: referentes, modelos y ejemplos* (pp. 21-34). Ediciones Trea.

Vallespín Domínguez, E. N. (2016). Propuesta didáctica sobre el yacimiento arqueológico de Labitolosa para ESO y Bachillerato. En J. I. Lorenzo y J. M. Rodanés (eds.), *Actas I Congreso Arqueología y Patrimonio Aragón (CAPA)* (pp. 807-814). Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Filosofía y Letras y en Ciencias de Aragón.

VRO. Villa romana de La Olmeda. *Visitas virtuales*.  
<https://www.villaromanalaolmeda.com/recursos/visitas-virtuales>

VRO. Villa romana de La Olmeda. *Material educativo*.  
<https://www.villaromanalaolmeda.com/recursos/material-educativo>

Zaragoza Ayuntamiento. *Cocinando culturas*.  
[http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=26300](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=26300)

Zaragoza Ayuntamiento. *Entre tres aguas*.  
[http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=26320](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=26320)

Zaragoza Ayuntamiento. *Una mañana en las termas con...*  
[http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=7805](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=7805)

Zaragoza Ayuntamiento. *Abajo el telón*.  
[http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=11702](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=11702)

Zaragoza Ayuntamiento. *Si las piedras hablaran...*  
[http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=7806](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=7806)

## 7. ANEXOS<sup>20</sup>

### COMUNIDAD AUTÓNOMA DE GALICIA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesaria	Metodología
Torre de Hércules	Faro	Dos <sup>2122</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	45 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Taller histórico	—	—	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental

<sup>20</sup> En estos anexos se pueden consultar las diferentes tablas en las que se recogen los datos de las Comunidades Autónomas con los yacimientos analizados y sus actividades. Dejar constancia de que aquellos recuadros que se encuentran con un guion (—) se deben a una falta de información o a la inexistencia de esta. Por otro lado, hay que apuntar que no existe ninguna relación entre los colores utilizados, ya que únicamente sirve para facilitar la lectura de las tablas.

<sup>21</sup> A. Santorum (comunicación personal, agosto, 5, 2020).

<sup>22</sup> <http://www.torredeherculesacoruna.com/> (fecha de consulta 05/08/2020).



<i>Aquae Querquennae</i>	Campamento y mansio	Tres <sup>2324</sup>	—	Visita guiada al yacimiento	—	—	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Talleres históricos	—	—	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental
			<i>Xogo do Auriga</i>	Juego antiguo similar al juego de la Oca	—	—	Personal del yacimiento	Aprendizaje aprendizaje basado en juegos

<sup>23</sup> <https://querquennis.com/> (fecha de consulta 04/08/2020).

<sup>24</sup> Centro de Interpretación Fundación Aquae Querquennae-Via Nova (comunicación personal, agosto, 5 y 17, 2020).

COMUNIDAD AUTÓNOMA DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Nombre del yacimiento/ museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Gente necesaria	Metodología
Veranés	Villa	Ocho <sup>25</sup>	Arqueobus	Itinerario didáctico dramatizado	3 horas	—	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			La mirada de Voconia	Monologo teatralizado	—	—	Compañía Yheppa Títeres	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Máster Class y <i>Gustatio</i> romana	Muestra de cocina romana	4 horas	—	Chef Pablo Balbona	Aprendizaje experimental
			<i>Quis aderis in convivio?</i>	Reconstrucción de un <i>convivium</i> tardorromano	—	—	Asociación Cohors Prima Gallica	Aprendizaje experimental, por descubrimiento y ABP.
			<i>Ludus</i> de Tito Servilio	Recreación de combates de gladiadores	—	—	Asociación Cultural Kérberos	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica

<sup>25</sup> P. García Quirós (comunicación personal, agosto, 19, 2020).

			Los aposentos de Drusila	Recreación de la vida de una <i>domina</i> romana	—	—	Asociación Cultural Peplo	Aprendizaje experimental
			Jugar en la Antigua Roma	Utilización de juegos romanos antiguos	1 hora y 30 minutos	—	Asociación Cohors Prima Gallica	Aprendizaje experimental y aprendizaje basado en juegos
			Ofrenda a Diana y muestra de caza	Recreación de una ofrenda a la divinidad y muestra de las herramientas	—	—	Asociación Cohors Prima Gallica	Aprendizaje experimental

COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANTABRIA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Gente necesaria	Metodología
<i>Iuliobriga</i>	Ciudad	Tres <sup>26</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	45 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Taller de cerámica	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			—	Taller de escritura	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental y por descubrimiento

<sup>26</sup> <http://www.regiocantabrorum.es/publicaciones/juliobriga> (fecha de consulta 06/08/2020).

## COMUNIDAD AUTÓNOMA DEL PAÍS VASCO

Nombre del yacimiento/ museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
Oiasso Museoa	Museo (encargado de varios yacimientos)	Cinco <sup>27</sup>	Tren minero a Irugurtzeta	Visita guiada del museo y salida a un yacimiento minero	2 horas y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del museo	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Necrópolis de Santa Elena	Visita guiada al museo y salida a la necrópolis	2 horas	ESO y Bachillerato	Personal del museo	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Taller de cine	2 horas	ESO y Bachillerato	Personal del museo	Aprendizaje auditivo
			—	Taller de mosaicos	2 horas	ESO	Personal del museo	Aprendizaje experimental
			Arkeolab	Taller de Arqueología y trabajo en el museo	2 horas y 30 minutos	ESO	Personal del museo	Aprendizaje por descubrimiento y ABP

---

<sup>27</sup> <http://www.oiasso.com/es/educacion/escolares-y-docentes/secundaria> (fecha de consulta 07/08/2020); <http://www.oiasso.com/es/educacion/escolares-y-docentes/bachillerato> (fecha de consulta 07/08/2020).

## COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
Santa Criz de Eslava	Ciudad	Dos (complementado con material didáctico) <sup>2829</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Taller	—	—	—	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental

## COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
La Clínica	Termas (dentro de la ciudad romana de <i>Calagurris</i> )	Una (complementado con material didáctico) <sup>30</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	—	—	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica

<sup>28</sup> F.J. Andreu Pintado (comunicación personal, agosto, 5, 2020).

<sup>29</sup> (<https://www.unav.edu/web/facultad-de-filosofia-y-letras/santa-criz-de-eslava/proyecto-educativo/introduccion/documentacion>) (fecha de consulta: 5/08/2020).

<sup>30</sup> <http://turismocalahorra.es/yacimiento-de-la-clinica/> (fecha de consulta: 5/08/2020).

COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
<i>Labitolosa</i>	Ciudad	Tres <sup>31</sup>	Construyendo la guía didáctica “en clase”	Estudio introductorio de las características históricas y arqueológicas del yacimiento	50 minutos	ESO	Profesorado	Aprendizaje experimental
			Construyendo la guía didáctica “en el museo”	Aprendizaje del trabajo arqueológico en un museo (siglado, inventariado...)	1 hora	ESO	Personal del museo	Aprendizaje por descubrimiento y ABP
			Construyendo la guía didáctica “en el yacimiento”	Comprensión de una excavación arqueológica <i>in situ</i>	2 horas	ESO	Personal del yacimiento/museo	Aprendizaje experimental y por descubrimiento

<sup>31</sup> Vallespín Domínguez, 2015, pp. 807-814.

Los Bañales	Ciudad	Tres <sup>3233</sup>	—	Visita guiada	1 hora	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Taller de Arqueología para escolares	—	1º y 2º de la ESO	Personal del yacimiento	Aprendizaje por descubrimiento y ABP
			—	Recreaciones teatrales	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
Foro de Zaragoza	Foro romano/museo	Dos <sup>34</sup>	Cocinando culturas	Gastronomía romana	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Plantilla del yacimiento/museo	Aprendizaje experimental
			Entre tres aguas	Usos del agua en el mundo romano	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento/museo	Aprendizaje experimental

<sup>32</sup> F.J. Andreu Pintado (comunicación personal, agosto, 5, 2020).

<sup>33</sup> <http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/yacimiento-de-los-banales-uncastillo> (fecha de consulta 05/08/2020).

<sup>34</sup> [http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=26300](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=26300) (fecha de consulta 05/08/2020);  
[http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=26320](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=26320) (fecha de consulta 05/08/2020).



Teatro de Zaragoza	Teatro romano/museo	Dos <sup>35</sup>	Abajo el telón	El teatro en el mundo romano	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento/museo	Aprendizaje experimental
			Si las piedras hablaran	Arquitectura del mundo romano	1 hora y 30 minutos	3º y 4º de la ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento/museo	Aprendizaje experimental
Termas de Zaragoza	Termas romanas/museo	Dos <sup>36</sup>	Una mañana en las termas	Funcionamiento de las termas romanas y de la sociedad	1 hora y 30 minutos	1º y 2º de la ESO	Personal del yacimiento/museo	<i>Hot Seat</i>
			Entre tres aguas	Usos del agua en el mundo romano	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento/museo	Aprendizaje experimental

<sup>35</sup> [http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=11702](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=11702) (fecha de consulta 05/08/2020); [http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=7806](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=7806) (fecha de consulta 05/08/2020).

<sup>36</sup> [http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=7805](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=7805) (fecha de consulta 05/08/2020); [http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=26320](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=26320) (fecha de consulta 05/08/2020).

Puerto de Zaragoza	Puerto fluvial/ Museo	Una <sup>37</sup>	Entre tres aguas	Usos del agua en el mundo romano	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento/ museo	Aprendizaje experimental
<i>Celsa Velilla</i>	Ciudad	Dos <sup>38</sup>	—	Visita teatralizada	—	ESO y Bachillerato	Asociación Los Trabajos de Hércules	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Los últimos romanos	Explicación de la entrada romana a Hispania	—	ESO y Bachillerato	Asociación Los Trabajos de Hércules	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
La Caridad	Ciudad	Seis <sup>39</sup>	—	Visita guiada al yacimiento y al centro de interpretación (CICAR)	2 horas	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Pinta tu propia cerámica	Taller de pintura cerámica romana	45 minutos /1 hora	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental y por descubrimiento

<sup>37</sup> [http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle\\_Tramite?id=26320](http://www.zaragoza.es/ciudad/museos/es/activ/detalle_Tramite?id=26320) (fecha de consulta 05/08/2020).

<sup>38</sup> <http://www.lostrabajosdehercules.com/> (fecha de consulta 05/08/2020).

<sup>39</sup> J. G. Franco (comunicación personal, agosto, 31, 2020).

			Un paseo por La Caridad	Debate y explicación de las campañas y actividades arqueológicas	45 minutos /1 hora	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica y auditivo
			Viaje en el tiempo	Visita al centro de interpretación y al yacimiento y taller de vestimenta romana	3-4 horas	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			Reproducción de piezas arqueológicas	Trabajo con reproducciones de piezas romanas	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			Excavación arqueológica ficticia	Taller de excavación arqueológica	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental, ABP y por descubrimiento
			Temporecapto	Visita del yacimiento y taller de mitología romana y tiempo.	45 minutos /1 hora	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica

COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CATALUÑA

Nombre del yacimiento/ museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
Anfiteatro de Tarragona y Museo Arqueológico	Anfiteatro y museo	Cinco (una de ellas a otro yacimiento, pero asociado al Museo Arqueológico de Tarragona) <sup>40</sup>	—	Visita guiada teatralizada del yacimiento	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			<i>Desperta Tarraco, comencen els Ludi!</i>	Taller donde se realizan actividades con diferentes tipos de juegos romanos	2 horas y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			<i>Tarraco pas a pas</i>	Itinerario didáctico en el que se muestran los elementos arquitectónicos principales de <i>Tarraco</i>	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Visita teatralizada al Museo Arqueológico de Tarragona	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Visita teatralizada a la Villa de Llosa de Cambrils	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica

<sup>40</sup> [https://codoeducacio.com/activitats\\_entrries/temes-mon-roma/](https://codoeducacio.com/activitats_entrries/temes-mon-roma/) (fecha de consulta 10/08/2020); <https://www.tarragona.cat/patrimoni/museu-historia/historia-i-pedagogia/eines-pedagogiques-per-descobrir-i-gaudir-de-la-tarragona-romana> (fecha de consulta 10/08/2020).

Restos romanos de <i>Baetulo</i> y museo de Badalona	Ciudad y museo	Once <sup>41</sup>	Ciutat romana de <i>Baetulo</i>	Visita guiada por diferentes espacios de la antigua ciudad romana organizados por el museo	4 horas	ESO	Personal del museo	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			<i>Ossos que parlem</i>	Taller en donde se estudiarán diferentes restos óseos encontrados en la necrópolis y su significado ritual mediante debates	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental, auditivo y por descubrimiento
			<i>Els enigmes de Baetulo</i>	Taller en el que se debatirá el significado de unos restos epigráficos	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental y auditivo
			<i>Màgia i superstició a l'època romana</i>	Taller de religión, mitología y magia romanas	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental
			<i>Bellesa, higiene y salut</i>	Taller sobre los usos del agua en época romana y diferentes utensilios para el cuidado personal	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental

<sup>41</sup> <https://www.museudebadalona.cat/es/talleres/> (fecha de consulta 10/08/2020).

			<i>Els déus amagats del calendari</i>	Taller sobre iconografía romana y sobre la nomenclatura de los meses y los días	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental
			<i>Lettering a la romana</i>	Taller sobre escritura romana	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			<i>I avui què em poso?</i>	Taller sobre vestimenta romana	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			<i>Construïm com els roman amb Kapla</i>	Taller sobre arquitectura romana usando Kapla	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental
			<i>Els jocs a l'època romana</i>	Taller sobre actividades lúdicas romanas	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental, basado en el juego y por descubrimiento
			<i>Decorem una domus amb mosaics</i>	Taller sobre mosaicos romanos	1 hora y 30 minutos	ESO	—	Aprendizaje experimental

Restos y museo romanos de Sant Boi de Llobregat	Termas y museo	Dos <sup>42</sup>	<i>LVDI RVBRICATI MMXIX-Festa Romana de Sant Boi- LES ELECCIONS ROMANES</i>	Festival romano de Sant Boi en el que cada año se explica un aspecto diferente del mundo romano. Este concreto trata el tema de las elecciones romanas y del <i>cursus honorum</i>	Dos días con horarios diferentes	—	—	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			<i>LVDI RVBRICATI MMXIX-Festa Romana de Sant Boi</i>	Debido al confinamiento, la edición de 2020 es realizada de manera virtual. Se tratarán temas como la peste Antonina, talleres de cocina y vestimenta...	—	—	—	Aprendizaje experimental

<sup>42</sup> <http://www.museusantboi.cat/es/activitats-i-serveis-educatius/> (fecha de consulta 10/08/2020); <http://www.museusantboi.cat/activity/lvdi-rvbricati-mmxix-eleccions/> (fecha de consulta 10/08/2020).

## COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LAS ISLAS BALEARES

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
<i>Pollentia</i>	Ciudad	Una (complementado con material didáctico) <sup>43</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	—	—	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica

## COMUNIDAD VALENCIANA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
Museo de Cerámica de Paterna	Museo	Una <sup>44</sup>	<i>Museu al Carrer</i>	Yacimiento experimental/taller de arqueología	—	ESO y Bachillerato	Personal del museo	Aprendizaje experimental, ABP y por descubrimiento

<sup>43</sup> <http://www.alcudia.net/Pollentia/es> (fecha de consulta 7/08/2020).

<sup>44</sup> <https://valenciaplaza.com/la-ue-elige-el-yacimiento-arqueologico-de-paterna-como-ejemplo-nacional-de-actividad-pedagogica> (fecha de consulta 12/08/2020).



COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CASTILLA-LA MANCHA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
<i>Segóbriga</i>	Parque Arqueológico/Ciudad	Dos (complementado con material didáctico e interactivo) <sup>4546</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	—	—	Personal del parque	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			<i>Segóbriga educa</i>	Excavación arqueológica de muestra.	—	ESO	Personal del parque	Aprendizaje experimental y por descubrimiento

<sup>45</sup> <https://cultura.castillalamancha.es/patrimonio/parques-arqueologicos/segobriga> (fecha de consulta 10/08/2020).

<sup>46</sup> <http://www.segobriga.org/seg%C3%B3briga-educa.html> (fecha de consulta 10/08/2020).

COMUNIDAD AUTÓNOMA DE MADRID

Nombre del yacimiento/ museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
<i>Complutum</i>	Ciudad	Seis <sup>47</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Visita teatralizada	50 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Arqueólogos por un día	Taller de arqueología con excavación de muestra	3 horas	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental, ABP y por descubrimiento
			Escribas y grafiteros romanos	Taller de escritura romana	1 hora y 30 minutos	ESO	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			Los constructores romanos	Taller de arquitectura	1 hora y 30 minutos	ESO	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental
			El teatro y los ciudadanos romanos	Taller sobre el teatro y las representaciones	1 hora y 30 minutos	ESO	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental

<sup>47</sup> <https://www.complutum.com/actividades-complutum/> (fecha de consulta 10/08/2020).

COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CASTILLA Y LEÓN

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
La Olmeda	Villa	Dos (complementado con material didáctico diferenciados para Secundaria y Bachillerato) <sup>48</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Reconstrucción y visita virtual	—	ESO y Bachillerato	—	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica

<sup>48</sup> <https://www.villaromanalaolmeda.com/recursos/visitas-virtuales> (fecha de consulta 13/08/2020).  
<https://www.villaromanalaolmeda.com/recursos/material-educativo> (fecha de consulta 13/08/2020).

## COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
Teatro romano de Mérida	Teatro	Tres (complementado con material didáctico) <sup>49</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	1 hora	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Visita nocturna del yacimiento	1 hora	ESO y Bachillerato	Nadie puesto que es virtual	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Talleres	—	—	ESO y Bachillerato	—	Aprendizaje experimental

<sup>49</sup><https://www.consorciomerida.org/difusion/recursoseducativos/materialdidactico> (fecha de consulta 15/08/2020); <https://www.consorciomerida.org/difusion/recursoseducativos/talleresescolares> (fecha de consulta 15/08/2020); <https://www.consorciomerida.org/node/981> (fecha de consulta 15/08/2020).

COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
Teatro romano de Cádiz	Teatro	Tres <sup>50</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	—	ESO y Bachillerato	Empresa Animarte	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			—	Visita teatralizada	—	ESO y Bachillerato	Empresa Animarte	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Navidea-Arqueólogos por un día	Taller de Arqueología con excavación de muestra	2 horas	ESO y Bachillerato	Empresa Animarte	Aprendizaje experimental y ABP y por descubrimiento

<sup>50</sup> Consejería de Cultura y Patrimonio Histórico (comunicación personal, julio, 30, 2020).

Teatro romano de Málaga	Teatro	Seis <sup>51</sup>	—	Taller de mosaicos	1 hora y 30 minutos	ESO	Empresa ArqueoRutas	Aprendizaje experimental
			—	Taller de mitología	1 hora y 30 minutos	ESO	Empresa ArqueoRutas	Aprendizaje experimental
			—	Taller de lucernas y <i>sigillatas</i>	1 hora y 30 minutos	ESO	Empresa ArqueoRutas	Aprendizaje experimental
			—	Taller de policromía	1 hora y 30 minutos	ESO	Empresa ArqueoRutas	Aprendizaje experimental
			—	Taller de juegos y máscaras teatrales	1 hora y 30 minutos	ESO	Empresa ArqueoRutas	Aprendizaje experimental y por descubrimiento
			—	Taller de recreación histórica	4 horas	ESO	Empresa ArqueoRutas	Aprendizaje experimental y por descubrimiento

<sup>51</sup> <https://ladiversiva.com/ocio/teatro-romano-de-malaga> (fecha de consulta 09/08/2020).

<i>Munigua</i>	Ciudad	Dos <sup>52</sup>	—	Visitas guiadas	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Arqueología desde el aire	Taller que muestra el papel de trabajar arqueológicamente desde el aire con fotografía aérea u otras técnicas	2 horas	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental, ABP y por descubrimiento

---

<sup>52</sup> <https://www.engranajesculturales.com/actividades/arqueologia-desde-el-aire/> (fecha de consulta 09/08/2020).

COMUNIDAD AUTÓNOMA DE MURCIA

Nombre del yacimiento/museo	Tipo de yacimiento	Número de actividades	Nombre de la actividad	Tipo de actividad	Horas	Curso	Personal necesario	Metodología
Teatro romano de Cartagena	Teatro	Cuatro (complementado con material didáctico) <sup>53</sup>	—	Visita guiada del yacimiento	—	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje basado en el intercambio y representación simbólica
			Construye la ciudad romana: conoce <i>Cartago Nova</i>	Taller en el que se trabaja la urbanística de la ciudad, viendo los edificios más característicos	1 hora y 30 minutos	1º y 2º de la ESO	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental
			El taller de Plauto: arte, política, religión y diversión	Taller sobre diferentes aspectos culturales romanos como son la política, la religión o las actividades lúdicas romanas, con especial atención al teatro	1 hora y 30 minutos	ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental
			De <i>Qart Hadasth</i> a <i>Cartago Nova</i> : la ciudad púnica y romana	Trabajar la historia de la ciudad desde época púnica hasta el fin del período romano.	1 hora y 30 minutos	3º y 4º de ESO y Bachillerato	Personal del yacimiento	Aprendizaje experimental

<sup>53</sup> <https://www.consorcioimerida.org/difusion/recursoseducativos/talleresescolares> (fecha de consulta 18/08/2020);  
[http://www.teatroromanocartagena.org/talleres\\_didacticos\\_detalle.asp?id=36&pagina=1](http://www.teatroromanocartagena.org/talleres_didacticos_detalle.asp?id=36&pagina=1) (fecha de consulta 18/08/2020);  
[http://www.teatroromanocartagena.org/talleres\\_didacticos\\_detalle.asp?id=39&pagina=1](http://www.teatroromanocartagena.org/talleres_didacticos_detalle.asp?id=39&pagina=1) (fecha de consulta 18/08/2020);  
[http://www.teatroromanocartagena.org/talleres\\_didacticos\\_detalle.asp?id=40&pagina=1](http://www.teatroromanocartagena.org/talleres_didacticos_detalle.asp?id=40&pagina=1) (fecha de consulta 18/08/2020).



